



муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Школа № 21 имени В. С. Антонова» городского округа Самара

РАССМОТРЕНО  
на заседании ШМО  
протокол №5  
«23»мая 2022 г.

ПРОВЕРЕНО  
Зам. директора по ВР  
Г.М. Бессмертная  
«27» августа 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ Школа  
№ 21 г. о. Самара  
Жадяева Е.А.  
Приказ от 04.08.2022 г.  
№ 135-од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
курса внеурочной деятельности  
«Мой инструмент – компьютер»

уровень образования : начальное общее

Разработчик программы:  
Севастьянова Наталья Александровна,  
учитель информатики

Самара, 2022 года





Класс	2,3,4 класс
Направление внеурочной деятельности	Информационная культура
Форма организации внеурочной деятельности	кружок
Количество часов в неделю	2 кл.-1 ч.;3 кл.-0,5 ч.;4 кл.-0,5 ч.
Количество часов в год	2 кл. -34 ч.; 3кл.- 17 ч.;4 кл. -17 ч.
Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Образовательной программой школы: основная общеобразовательная программа начального общего образования (ООП НОО) (1-4 класс) по обновленным ФГОС – 2021г.;</li><li>✓ Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;</li><li>✓ Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 "Об утверждении федерального образовательного стандарта основного общего образования");</li><li>✓ Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22.03.2021 № 115;</li><li>✓ Письмом Минобрнауки России от 18.08.2017 № 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»;</li><li>✓ Рекомендациями по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий (Приложение № 1 к письму Минпросвещения России от 7 мая 2020 года № ВБ-976/04);</li><li>✓ Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 (далее – СП 2.4.3648-20);</li><li>✓ Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 (далее – СанПиН 1.2.3685- 21);</li><li>✓ Уставом МБОУ Школа №21 г. о Самара</li></ul>
Рабочая программа составлена на основе программы	Программа факультатива «Мы –информатики»,авт.Гребенникова С.В.,Хлебостроев В.Г.,из-во «Просвещение»,М.,2010 г.



## Введение

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания.

В каждом предметном разделе ФГОС отражена необходимость использовать информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) в качестве инструмента познавательной деятельности учащихся: для поиска информации в электронных архивах и ее анализа, для работы с электронными компьютерными лабораториями и презентационными средами. Таким образом, информационные технологии выступают как инструмент межпредметного объединения в учебной деятельности детей, что необходимо учитывать как в преподавании предмета, так и при выборе направлений внеурочной деятельности.

В существующих условиях реализации образовательными учреждениями ФГОС второго поколения целесообразно организовывать внеурочную деятельность, направленную на освоение дополнительных возможностей средств ИКТ.

Ребёнок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать её и использовать приобретённые знания и навыки в жизни.

Обучающиеся первого уровня обучения испытывают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Программа внеурочной деятельности «Мой инструмент компьютер» поможет целенаправленно научить детей работать с информацией, в том числе с помощью компьютера; обеспечит формирование первичных представлений об объектах информатики и действиях с информацией и информационными объектами (текстами, рисунками, схемами, таблицами, базами данных), поможет освоить использование средств ИКТ, сформирует информационную культуру учащихся.



## Пояснительная записка

Настоящая программа «Компьютерная грамотность» является программой внеурочной деятельности начального общего образования.

Программа внеурочной деятельности «Мой инструмент компьютер» составлена на основе авторской программы *Матвеева Н.В.* «Информатика. Программа для начальной школы: 2-4 классы» / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016. – 133 с.

При реализации программы внеурочной деятельности «Мой инструмент компьютер» в рамках реализации ФГОС НОО образовательная деятельность, осуществляется в формах, отличных от классно-урочной, и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

Учитывая особенности ребёнка в младшем школьном возрасте, основной формой организации является коллективная деятельность, в которой имеют место и прямое обучающее воздействие, и организация познавательной поисковой деятельности, и самостоятельные игры детей по выбору или предложению взрослого. Рекомендуется использовать разнообразные игры: дидактические, сюжетно-ролевые, развивающие, подвижные, игры-драматизации. Это будет являться залогом эффективного и прочного усвоения знаний и навыков.

Помимо игровой деятельности очень важно вовлекать ребят в исследовательскую работу. Исследовательская работа помогает развить познавательный интерес ребенка, его мышление, умение обобщать.

**Новизна программы** заключается в объединении использования игровых элементов и интерактивных мультимедийных технологий, что способствует поддержанию неослабевающего интереса к учебе и использованию приобретенных знаний и навыков.

### **Отличительные особенности программы**

Программа строится на основе развивающего обучения в результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности.

Данная программа **общеинтеллектуального направления**.

**Цель данной программы** развитие умений использования современных информационных технологий в образовательном процессе.

### **Задачи программы:**

- развитие проектных, исследовательских умений младших школьников; навыков набора текста;
- формирование начального опыта поиска информации в Интернете и фиксации найденной информации;
- развитие умений разработки мультимедийных презентаций и публичных выступлений в ходе их сопровождения; способов обработки



графических информационных объектов (цифровых фотографий, сканированных объектов).

Программа «Мой инструмент компьютер» общеинтеллектуального направления с практической ориентацией разработана для учащихся 2 – 4 классов. Количество часов в год: 2 класс – 34, 3 класс – 17, 4 класс – 17 учебных часов.

*Формы* проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей воспитанников и возраста воспитанников:

- учебная игра;
- ролевая игра;
- творческий проект;
- конкурс;
- тематические задания по подгруппам;
- практическое занятие;
- беседа;

Система игр и тренингов позволяет в увлекательной для детей форме отработать первоначальные умения системного мышления. Структура учебных занятий проводится по гибкому планированию; т.е. предполагается введение дидактических пауз в зависимости от утомляемости и работоспособности детей, изменения структурных элементов занятия.

Программа характеризуется мотивацией учащегося первого уровня обучения к учебной деятельности. Особо важным является создание условий, при которых ученик имеет возможность занять активную позицию в процессе получения знаний. Педагогу на занятиях отводится направляющая роль. Как результат, у ребёнка развивается активный интерес к данному предмету.

## **II. Требования к уровню подготовки учащихся**

Образовательная деятельность учащихся заключается не только в обучении определенным знаниям, умениям и навыкам, но и в развитии многообразных личностных качеств, формирующихся на занятиях. Важной особенностью внеурочной деятельности является её воспитательная доминанта, поскольку именно в сфере свободного выбора видов деятельности можно рассчитывать на «незаметное», а значит, и более эффективное воспитание. Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трем направлениям.

*Первый уровень результатов* – приобретение школьником социальных знаний.

В результате социального взаимодействия учащихся между собой и педагогом, а также поэтапного формирования мыслительной деятельности гармоничное развитие личности ученика в целом и формирование информационной культуры в частности опирается на систему знаний. Эта система включает в себя овладение младшими школьниками навыками работы



на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности.

Педагогический контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в форме предварительного (определяется начальный уровень усвоения программы), текущего и итогового контроля. Главные требования при выборе формы – она должна быть понятна учащимся первого уровня обучения; отражать реальный уровень их подготовки; не вызывать страха и чувства неуверенности, не формировать у ученика позицию неудачника, не способного достичь определенного успеха.

Для определения уровня усвоения программы применяются различные формы контроля: игры, викторины, кроссворды, самостоятельная работа по определенным заданиям, тестирование, защита проектов.

### **Ожидаемые результаты**

Программа обеспечивает достижение выпускниками начальной школы определенных личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### *Личностные результаты*

1. Получать опыт рефлексивной деятельности, выполняя особый класс упражнений и интерактивных заданий. Это происходит при определении способов контроля и оценки собственной деятельности (ответы на вопросы «Такой ли получен результат?», «Правильно ли я делаю это?»), нахождении ошибок в ходе выполнения упражнения и их исправления.

2. Приобретать опыт сотрудничества при выполнении групповых компьютерных проектов: уметь договариваться, распределять работу между членами группы, оценивать свой личный вклад и общий результат деятельности.

#### *Метапредметные результаты*

1. Решать творческие задачи на уровне комбинаций, преобразования, анализа информации при выполнении упражнений на компьютере и компьютерных проектов.

2. Самостоятельно составлять план действий (замысел), проявлять оригинальность при решении творческой конструкторской задачи, создавать творческие работы (сообщения, небольшие сочинения, графические работы), разыгрывать воображаемые ситуации, создавая простейшие мультимедийные объекты и презентации, применять простейшие логические выражения типа: «...и/или...», «если...то...», «не только, но и...» и давать элементарное обоснование высказанного суждения.

3. Владеть первоначальными умениями передачи, поиска, преобразования, хранения информации, использования компьютера; при выполнении интерактивных компьютерных заданий и развивающих упражнений – поиском (проверкой) необходимой информации в интерактивном компьютерном словаре, электронном каталоге библиотеки. Одновременно происходит овладение различными способами представления информации, в



том числе в табличном виде, упорядочения информации по алфавиту и числовым параметрам (возрастанию и убыванию).

4. Получать опыт организации своей деятельности, выполняя специально разработанные для этого интерактивные задания. Это задания, предусматривающие выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам, самостоятельное установление последовательности действий при выполнении интерактивной учебной задачи, когда требуется ответ на вопрос «В какой последовательности следует это делать, чтобы достичь цели?».

#### *Предметные результаты*

1. Наблюдать за объектами окружающего мира; обнаруживать изменения, происходящие с объектом, и учиться устно и письменно описывать объекты по результатам наблюдений, опытов, работы с информацией.

2. Соотносить результаты наблюдения с целью, соотносить результаты проведения опыта с целью, т.е. получать ответ на вопрос «Удалось ли достичь поставленной цели?».

3. Устно и письменно представлять информацию о наблюдаемом объекте, т.е. создавать текстовую или графическую модель наблюдаемого объекта с помощью компьютера с использованием текстового или графического редактора.

4. Понимать, что освоение собственно информационных технологий (текстового и графического редакторов) является не самоцелью, а способом деятельности в интегративном процессе познания и описания (под описанием понимается создание информационной модели текста, рисунка и др.).

#### Основные виды учебной деятельности:

- 1 – чтение текста
- 2 – выполнение заданий и упражнений (информационных задач)
- 3 – наблюдение за объектом изучения (компьютером)
- 4 – компьютерный практикум (работа с электронным пособием)
- 5 – работа со словарём
- 6 – эвристическая беседа
- 7 – физкультурные минутки и «компьютерные» эстафеты

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.



## ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
<b>Введение/Повторение. Компьютер – это интересно (20 ч)</b>					
1	Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. техника безопасности.	2	1	1	Знакомство с кабинетом информатики. Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Включение компьютера.
2	Наш компьютер – верный друг. Компьютеры вокруг нас.	2	2	-	Знакомство с некоторыми возможностями и применениями компьютеров.
3	Основные устройства компьютера. Системный блок и монитор.	2	2	-	Знакомство с основными устройствами компьютера. Назначение системного блока и монитора.
4	Компьютерная мышь. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.	2	-	2	Формирование представления о назначении компьютерной мыши. Практическая работа с мышью (щелчок, двойной щелчок, перетаскивание мышью).
5	Основные устройства компьютера: клавиатура.	2	1	1	Формирование представления о назначении клавиатуры. Ввод букв с клавиатуры по определенным правилам.
6	Клавиатурный тренажер.	2	1	1	Практическая работа с клавиатурным тренажером. Набор текста. Ввод текста заглавных и строчных букв.
7	Клавиатурный тренажер.	2	-	2	Практическая работа с клавиатурным тренажером.
8	Клавиатурный тренажер.	2	-	2	Практическая работа с клавиатурным тренажером.
9	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	1	1	Формирование умения включать и выключать компьютер. Практическая работа по запуску программы на выполнение, завершение выполнения работы программы.
10	Включение и выключение компьютера. Запуск	2	1	1	Практическая работа по запуску программы на выполнение, завершение



	программы. Завершение выполнения программы.				выполнения работы программы.
<b>Информационные технологии (14 ч)</b>					
11	Графика.	2	2	-	Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование. Цвета. Графические примитивы. Собрание картинок из кусочков.
12	Графика.	2	-	2	Практическая работа на сбор рисунков из кусочков.
13	Раскрашивание компьютерных рисунков.	2	1	1	Раскрашивание компьютерных рисунков с помощью цвета. Палитра. Готовый набор цветов. Практическая работа по раскрашиванию готовых компьютерных рисунков в соответствии с образцом
14	Раскрашивание компьютерных рисунков.	2	-	2	Практическая работа по раскрашиванию готовых компьютерных рисунков в соответствии с образцом
15	Конструирование из мозаики.	2	2	-	Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Конструирование с помощью меню готовых форм. Создание разных объектов из готовых форм.
16	Конструирование из мозаики.	2	-	2	Практическая работа по конструированию различных графических объектов.
17	Итоговое занятие	2	-	2	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного рисунка.



## Содержание программы

### Первый год обучения (34 ч)

#### **Введение/Повторение. Компьютер – это интересно (20 ч)**

Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в кабинете информатики. Наш компьютер – верный друг. Основные устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.

*Практические работы:*

Работа с компьютерной мышью.

Работа с клавиатурным тренажером.

Работа с запуском программ на выполнение.

#### **Информационные технологии (14 ч)**

Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Конструирование. Графический редактор Tux Paint: применение инструментов штамп, заливка, магия, ластик, кисть, палитра. Графический редактор Paint: запуск программы, основные элементы окна. Использование графических примитивов. Применение инструментов карандаш, ластик, кисть, палитра, линия. Создание, сохранение рисунка.

*Практические работы:*

Сбор рисунков из кусочков.

Головоломки.

Раскрашивание готовых рисунков в соответствии с образцом.

Конструирование различных графических объектов.



## ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
<b>Повторение 3 часа</b>					
1	Правила поведения в кабинете информатик. Техника безопасности.	1	0,5	0,5	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью.
2	Компьютер. Устройство системного блока.	1	1	-	Повторение основных устройств компьютера. Назначение и состав системного блока.
3	Информация и информационные процессы.	1	0,5	0,5	Закрепление знаний учащихся о понятиях информация, информационные процессы, способах получения информации человеком. Практическая работа по дешифровке информации.
<b>Графический редактор 14 часов</b>					
4	Палитра. Раскрашивание рисунков.	1	0,5	0,5	Формирование понятия палитра. Получение дополнительных цветов. Выполнение заданий по раскрашиванию рисунков.
5	Инструменты Карандаш, Кисть, Распылитель.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментами графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель. Создание компьютерного рисунка с помощью изученных инструментов.
6	Инструмент Ластик.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Ластик. Различные способы редактирования компьютерного рисунка.
7	Контур. Инструмент Заливка.	1	0,5	0,5	Формирование понятий контур, замкнутый контур. Знакомство с инструментом Заливка. Уяснить приемы закрашивания рисунка на экране компьютера. Выполнение практического



					задания по раскрашиванию компьютерных рисунков.
8	Инструмент Линия.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Линия. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента.
9	Инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментами Прямоугольник, скругленный прямоугольник. Создание компьютерного рисунка с помощью изученных инструментов.
10	Инструмент Эллипс.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Эллипс. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента.
11	Инструмент Кривая.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Кривая. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента.
12	Инструмент Многоугольник	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Многоугольник. Создание компьютерного рисунка с помощью изученного инструмента.
13	Ввод текста.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Надпись. Выполнение практического задания по вводу текста.
15	Работа с фрагментами изображений.	1	0,5	0,5	Формирование понятия фрагмент изображения. Практическая работа с пазлами.
16	Перемещение выделенных фрагментов.	1	0,5	0,5	Знакомство с инструментом Выделение прямоугольной области. Выполнение практического задания по сбору компьютерного рисунка.
17	Итоговая практическая работа.	1	-	1	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного рисунка.



## Содержание программы

### Второй год обучения (17 ч)

#### Повторение (3 часа)

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности. Компьютер. Основные устройства компьютера. Устройство системного блока. Информация и информационные процессы.

*Практические работы:*

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Шифровка и дешифровка информации.

#### Графический редактор (14 часов)

Рисунки в жизни людей. Компьютерные рисунки. Графические редакторы. Назначение графических редакторов. Палитра цветов. Инструменты графического редактора: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Заливка, Линия, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс, Кривая, Многоугольник, Надпись.

Масштаб. Обработка отдельных пикселей.

Работа с фрагментами изображений. Перемещение выделенных фрагментов.

Копирование фрагментов изображения.

Итоговая практическая работа.

*Практические работы:*

- Раскрашивание рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Карандаш, Кисть, Распылитель.
- Раскрашивание компьютерных рисунков.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Линия.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструментов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Эллипс.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Кривая.
- Создание компьютерного рисунка с помощью инструмента Многоугольник.
- Ввод текста в графическом редакторе.
- Работа с пазлами.
- Сбор компьютерного рисунка.
- Копирование фрагментов изображения.
- Итоговая практическая работа.



## ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	Количество часов		Характеристика деятельности обучающихся
			Теория	Практика	
<b>Компьютер – это интересно 2 часа</b>					
1	Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.	1	0,5	0,5	Усвоение правил поведения в компьютерном классе. Восстановление навыков работы с клавиатурой и мышью.
2	Основные устройства компьютера.	1	1	-	Повторение основных устройств компьютера. Назначение и состав системного блока. Процессор и его основные характеристики.
<b>Текстовый редактор 15 часов</b>					
3	Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием клавиатурного письма. Работа с клавиатурным тренажером.
4	Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием клавиатурного письма. Работа с клавиатурным тренажером.
5	Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора.	1	0,5	0,5	Формирование представлений о текстовом редакторе. Тестовый редактор. Назначение и основные возможности.
6	Открытие, создание и сохранение текстовых документов.	1	0,5	0,5	Формирование умений создавать и сохранять текстовые документы.
7	Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита.	1	0,5	0,5	Знакомство с правилами клавиатурного письма и основными операциями при создании текстов. Практическая работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
8	Ввод и редактирование текстовых документов.	1	0,5	0,5	Знакомство с основными правилами ввода и редактирования текста на компьютере. Практическая



					работа по набору текста.
9	Ввод и редактирование текстовых документов.	1	0,5	0,5	Знакомство с основными правилами ввода и редактирования текста на компьютере. Практическая работа по набору текста.
10	Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием фрагмент текста. Формирование умений выделять, копировать, перемещать, удалять фрагменты текста. Практическая работа по созданию документа с помощью копирования.
11	Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием форматирование символов. Тип, вид, размер шрифта. Начертание текста. Практическая работа на создание текста с элементами форматирования.
12	Форматирование абзацев.	1	0,5	0,5	Знакомство с понятием форматирование абзацев. Выравнивание абзацев по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине страницы. Междустрочный интервал. Практическая работа на создание текста с элементами форматирования.
13	Вставка рисунков в текстовый документ.	1	0,5	0,5	Формирование умений добавлять в текстовый документ изображения. Практическая работа по добавлению рисунков в текстовый документ.
14	Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования.	1	0,5	0,5	Знакомство с панелью рисования. Назначение основных кнопок панели рисования. Практическая работа по созданию схемы в текстовом редакторе.
15	Создание списков в текстовом редакторе.	1	0,5	0,5	Знакомство с различными видами списков: нумерованный, маркированный, многоуровневый. Практическая работа по



					созданию текстового документа, содержащего списки.
16	Создание и редактирование таблиц.	1	0,5	0,5	Формирование понятия таблицы. Строки, столбцы и ячейки таблицы. Создание таблиц в текстовом редакторе Microsoft Word. Практическая работа по созданию таблиц в текстовом редакторе.
17	Итоговая практическая работа.	1	-	1	Выполнение итоговой практической работы по созданию компьютерного документа.



## Содержание программы

### Третий год обучения (17 ч)

#### **Компьютер – это интересно (2 часов)**

Правила поведения в кабинете информатики. Техника безопасности.

Основные устройства компьютера. Процессор. Внутренняя и внешняя память компьютера. Носители информации на жестком диске. Основные характеристики жесткого диска компьютера. Различные виды съемных носителей информации – дискеты, лазерные и оптические диски, flash-карты.

Операционная система. Назначение и основные возможности операционных систем. Различные версии операционных систем. Графический интерфейс системы Windows и его объекты. Рабочий стол.

Файлы и папки. Имя и тип файла. Имя и тип папки. Полное имя файла. Размещение файлов на дисках. Работа с файлами и папками.

*Практические работы:*

- Работа с компьютерной мышью.
- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа в операционной системе Windows.
- Работа с файлами и папками.



## **Текстовый редактор (15 часов)**

Компьютерное письмо. Клавиатурный тренажер. Текстовые редакторы. Интерфейс текстового процессора Word. Назначение и основные возможности.

Открытие, создание и сохранение текстовых документов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита. Ввод и редактирование текстовых документов. Орфографический контроль текста. Работа с фрагментами текста. Копирование, удаление фрагментов текста.

Форматирование символов. Тип и размер шрифта. Начертание. Форматирование абзацев. Выравнивание абзацев по левому краю, по правому краю, по центру, по ширине страницы. Междустрочный интервал.

Вставка рисунков в текстовый документ. Рисование в текстовом редакторе. Панель рисования. Создание списков в текстовом редакторе. Создание и редактирование таблиц. Создание диаграмм в текстовом редакторе.

Подготовка документа к печати. Вывод текста на принтер. Итоговая практическая работа.

*Практические работы:*

- Работа с клавиатурным тренажером.
- Работа по набору текста, содержащего заглавные и строчные русские и латинские буквы, цифры и специальные символы.
- Работа по набору текста
- Исправление ошибок в тексте
- Создание документа с помощью копирования фрагментов текста.
- Создание текста с элементами форматирования.
- Добавление рисунков в текстовый документ
- Создание схемы в текстовом редакторе.
- Создание текстового документа, содержащего списки.
- Создание и редактирование таблиц.
- Итоговая практическая работа.